

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebagai mahasiswa, mempelajari ilmu pada bidang yang diminati sangatlah penting untuk dipraktekkan. Setelah menempuh 6 semester, penulis sudah siap untuk menguji kemampuan penulis dalam industri kreatif. Mempelajari banyak hal dalam kampus tidak menjamin kesuksesan penulis dalam dunia kerja. Karena itulah penulis ingin melakukan praktik magang agar dapat mengukur kemampuan penulis serta mempelajari ilmu-ilmu baru yang tidak didapatkan penulis selama belajar di kampus.

Penulis adalah mahasiswa Desain Komunikasi Visual jurusan *Brand Design* dimana fokus utama jurusan tersebut adalah mengkomunikasikan pesan-pesan yang ingin disampaikan secara visual. Dalam jurusan *Brand Design*, terdapat banyak cabang ilmu yang dapat diambil oleh penulis. Penulis tertarik dengan jalur *content design* dimana penulis dapat mempengaruhi perilaku dan sifat target audiens melalui komunikasi secara visual.

Peraturan PSBB mendorong masyarakat untuk berdiam di dalam rumah. Dari itu, media sosial menjadi media promosi yang terdorong untuk berkembang. Kebiasaan konsumen serba online mendorong penulis untuk ingin mempelajari lebih dalam mengenai komunikasi visual di bidang media sosial. Jutaan iklan yang tersiar di mana-mana membuat masyarakat menjadi sulit memilih iklan yang ingin diperhatikan. Dari itu, penulis merasa untuk membuat promosi yang efektif, diperlukan ilmu khusus untuk menarik perhatian masyarakat. Kanoo Studio adalah studio yang sedang berfokus dalam bidang media sosial dan telah menangani berbagai client dari kelas menengah hingga kelas atas. Dari itu, penulis menganggap Kanoo Studio sebagai studio yang *credible* dan cocok untuk penulis.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Penulis melakukan praktik magang ini untuk menambah pengalaman kerja, mengukur kemampuan diri dalam industri kreatif, mengasah *soft skill* dan *hard skill* sebagai seorang desainer grafis serta mempelajari mengenai cara kerja sebuah studio kreatif. Selain itu, praktik magang ini juga menjadi salah satu syarat bagi penulis untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pada tanggal 5 Agustus 2020, penulis melamar untuk magang ke Kanoo Studio melalui *direct message* Instagram resmi. Penulis diajak untuk diwawancarai pada tanggal 14 Agustus 2020 di kantor studio yang berlokasi di Ruko Darwin daerah Gading Serpong jam 10 pagi. Penulis diwawancarai langsung oleh *Creative Director* Kanoo Studio, yakni Antonius Prayudiaska. Saat wawancara, penulis menjelaskan mengenai portofolio yang penulis kirim ke Kanoo Studio serta menjelaskan mengapa penulis memilih untuk magang di Kanoo Studio. Beberapa hari setelah wawancara, penulis dikabarkan diterima untuk menjalani magang di Kanoo Studio dari 26 Agustus 2020 hingga 26 November 2020. Magang dilakukan secara *Work From Home* namun penulis diminta untuk masuk ke kantor jika terdapat jadwal *photoshoot*.

Jam kerja *staff* dan *intern* Kanoo Studio adalah dari jam 8 pagi hingga jam 5 sore. Hari kerja *staff* dan *intern* Kanoo Studio adalah dari hari Senin sampai hari Jumat. *Pipeline* pengecekan progress sebuah proyek di Kanoo Studio menggunakan aplikasi bernama Trello. Melalui aplikasi tersebut, penulis harus meng *update* status pengerjaan suatu proyek dari awal hingga akhir. Aplikasi tersebut juga memungkinkan penulis untuk bertanya jika memiliki pertanyaan kepada pihak yang berkaitan. Setiap hari Senin, para *staff*, *intern*, serta atasan Kanoo Studio harus melakukan pertemuan *weekly updates* secara *online*. Pada pertemuan tersebut, *Creative Director* akan mengumumkan perkembangan dan hambatan dari setiap proyek. Para *staff* dan *intern* boleh membuka suara mengenai kendala atau saran untuk proyek yang sedang dikerjakan dan atasan Kanoo Studio akan membantu.

Setiap memulai sebuah proyek, *Creative Director* akan membuat kartu Trello baru dan meng *assign* seorang desainer dan seorang *content creator* untuk mengerjakan proyek tersebut. *Content creator* akan membuat konsep, pesan, dan *wording* desain dan *Creative Director* akan mengevaluasi konten-konten tersebut. Setelah konten-konten disetujui, maka desainer boleh mulai merancang desain sesuai konten yang disetujui. Setiap proyek memiliki kode khusus yang harus digunakan pada penamaan *folder* proyek di komputer. Dalam *folder* utama sebuah proyek, penulis harus membuat 5 folder, yaitu *artworks* (berisi *master file* seperti AI, PSD, dll), *papers* (berisi file dokumen legal sebuah proyek), *links* (berisi aset yang digunakan untuk sebuah proyek seperti gambar, vector, suara, dll), *images* (berisi gambar-gambar hasil *export* dari *master file*) dan *supports* (berisi *file* pembantu untuk mengerjakan sebuah proyek seperti PPT *brief*, *brand guidelines*, dll). Setelah merancang desain tersebut, karya harus dievaluasi oleh *Creative Director*. Jika disetujui, desainer harus masukkan karya dalam format proposal untuk dipresentasikan ke *client*. Jika *client* menyetujui, desain tersebut baru boleh diaplikasikan.